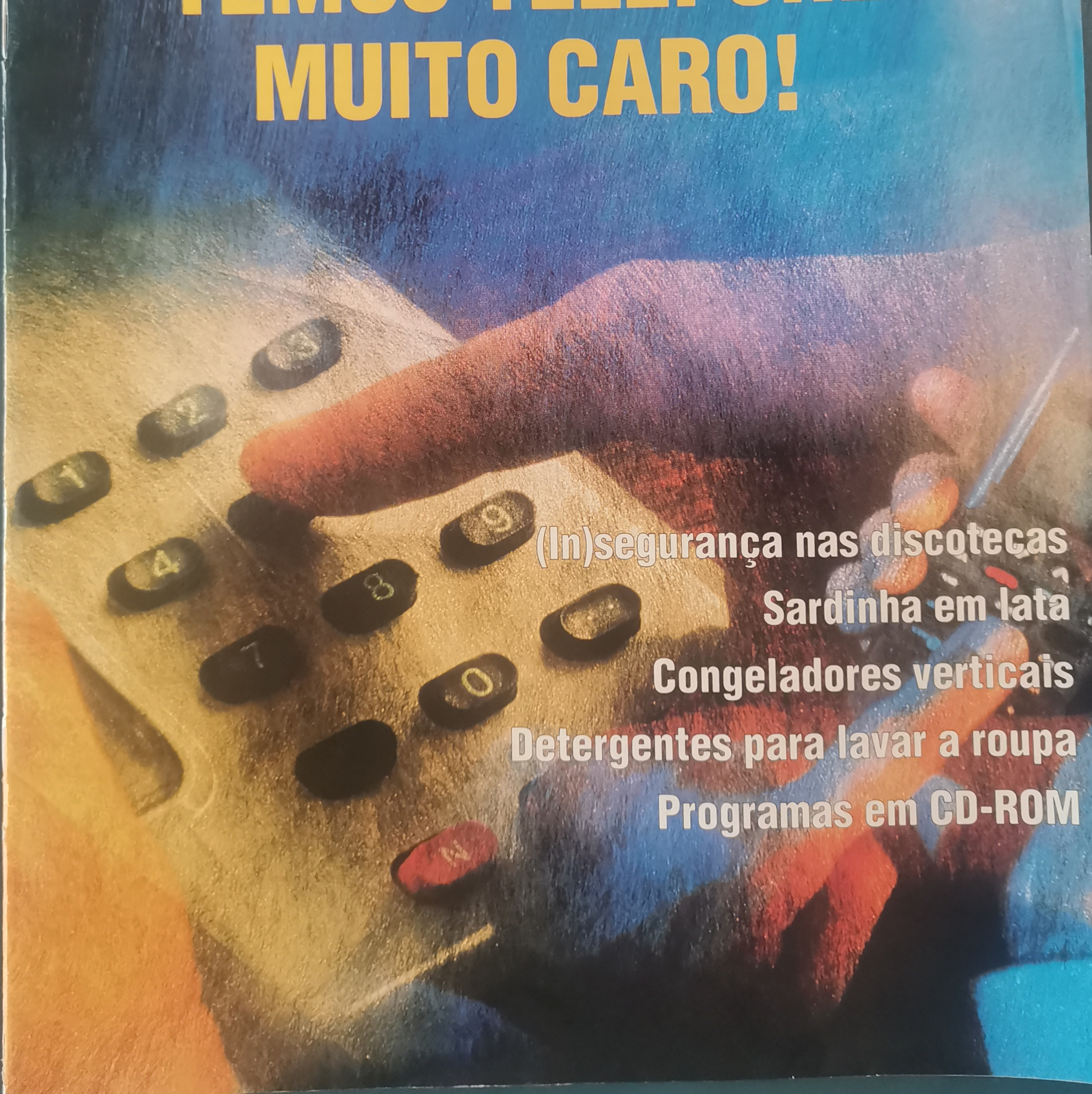
ABRIL DE 1997
MENSAL • 750$00

TESTE

N.º 168

TEMOS TELEFONE MUITO CARO!



(In)segurança nas discotecas

Sardinha em lata

Congeladores verticais

Detergentes para lavar a roupa

Programas em CD-ROM

TESTE

25. JUN. 1997

ASSOCIADO DA APIMPRENSA NÃO-DIÁRIA

N.º 169
ABRIL DE 1997

TESTES E ESTUDOS

(In)segurança nas discotecas©. Quando entra numa discoteca, o consumidor tem direito a divertir-se em segurança. Mas a realidade é um pouco diferente: a maioria não tem meios para evacuar rapidamente os clientes numa situação de emergência. 4

Programas em CD-ROM©. Basta introduzir um pequeno disco no computador, para ter acesso a programas, livros, enciclopédias, jogos... Enfim, o universo *multimedia* em sua casa. Mas, por falta de informação na embalagem destes produtos, muitos consumidores ignoram o que estão realmente a comprar. 11

Detergentes para a roupa©. Um bom detergente deve retirar as nódoas, respeitar os tecidos e as cores, ter um preço justo e ser o menos poluente possível. Testámos duas dezenas, para lhe dizer qual o produto que se aproxima mais destas qualidades. 20

Sardinhas em lata©. Testámos 24 conservas de sardinha, em óleo e em molho de tomate. Sete produtos tinham problemas de higiene! 24

Quanto custa telefonar?© Comparámos o preço das chamadas telefónicas (nacionais, internacionais e a partir de um telemóvel) em 13 países. Conclusão: Portugal é dos mais caros. 28

Congeladores verticais©. Costuma ir ao supermercado só uma vez por mês? Um congelador vertical pode ser uma boa opção para si. Para que saiba qual é o melhor, testámos 10 modelos. 32

Pág. 24

Pág. 28

RUBRICAS

Breves e Interessantes. Comprar carro no estrangeiro. 2

ProTeste Sempre... e conte-nos a sua história. 38

Passar a palavra. Um telefone para todos! – Quem somos nós? 39

Pág. 32

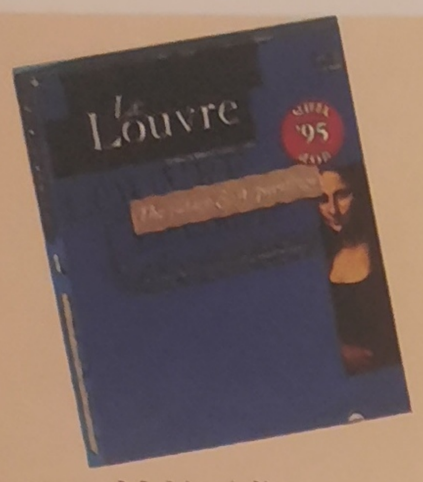
NOS PRÓXIMOS NÚMEROS

- Ar condicionado
- Automóveis
- Berbequins
- Comida para animais
- Correios
- Depiladoras eléctricas
- Lares de terceira idade
- Leite UHT
- Máquinas de lavar roupa
- Máquinas fotográficas *reflex*
- Patins em linha
- Pneus
- Sumo de laranja
- Supermercados
- Videogravadores

ÍNDICE

O mais recente índice de testes e estudos foi publicado na *Pro Teste* n.º 168. Para obtê-lo, contacte-nos: (01) 841 08 01.

LE LOUVRE



PREÇO: 8.995$00

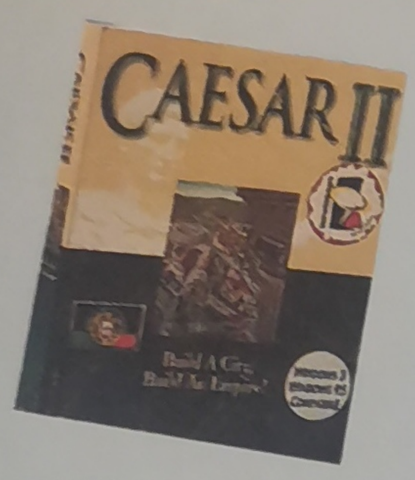
EDITORA: Montparnasse Multimédia.
IDIOMA: inglês.
SISTEMA: versão para PC e Macintosh, no mesmo CD-ROM.
CONFIGURAÇÃO ANUNCIADA: computador 386 SX, com 8 Mb de RAM, e utilizando o *Windows 3.1*.

TEMA: O disco apresenta, entre outros aspectos, informações sobre a fundação e o desenvolvimento do Louvre; explicações sobre 100 das obras mais famosas que se encontram expostas neste museu; biografias de artistas, desde a época primitiva até ao século XIX.
O utilizador é convidado a efectuar um passeio virtual através das alas do museu e admirar as obras de perto ou optar por uma visita guiada.
Todas as obras são comentadas pormenorizadamente, tanto ao nível da perspectiva, como da estrutura ou, ainda, das personagens.

APRECIAÇÃO:
- a informação apresentada na embalagem é insuficiente, pois o conteúdo é melhor do que o esperado;
- a instalação é, por vezes, problemática;
- as fotografias das diferentes salas e quadros são de boa qualidade;
- as informações incluídas no disco são de qualidade. Mas só é possível visionar os pormenores das imagens, se o computador tiver 16 Mb de RAM, o que não é mencionado na embalagem.

Os pormenores sobre as técnicas utilizadas pelos autores são interessantes para os estudantes de arte.

CAESER II



PREÇO: 7.000$00

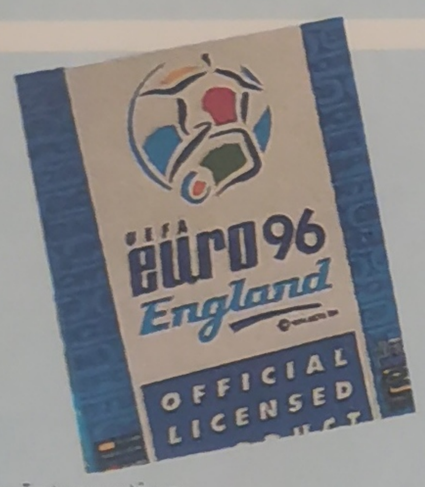
EDITORA: Sierra.
IDIOMA: inglês.
SISTEMA: versão para PC.
CONFIGURAÇÃO ANUNCIADA: computador 486 a 25 MHz, com 8 Mb de RAM, e utilizando o *MS-DOS 5.0* ou o *Windows 3.1*.

TEMA: mais do que um jogo de entretenimento, este CD-ROM propõe objectivos de estratégia, simulando a edificação de cidades.
O jogador é convidado a assumir o papel de governador de uma província do Império Romano. A sua missão é "grandiosa": terá de construir uma cidade, desenvolver os seus recursos e abrir rotas de comércio. Se a cidade prosperar, poderá expandir o seu território e subir na hierarquia, tendo, até, a possibilidade de experimentar a sensação de tornar-se o novo César do Império.

APRECIAÇÃO:
- a informação da embalagem é completa;
- a instalação fez-se sem problemas;
- é um jogo fácil de utilizar, mas exige ao utilizador uma leitura atenta do manual de instruções;
- os gráficos são bastante pormenorizados e as animações, apesar de repetitivas, são de qualidade;
- é um jogo muito interessante para quem aprecia jogos de estratégia.

A possibilidade de optar por um nível mais avançado prolonga o interesse pelo programa.

EURO 96



PREÇO: 7.500$00

EDITORA: Gremlin Interactive.
IDIOMA: português e espanhol (no mesmo disco).
SISTEMA: versão para PC.
CONFIGURAÇÃO ANUNCIADA: computador 486 DX 2 a 66 MHz, com 8 Mb de RAM, e utilizando o *MS-DOS 5.0* ou o *Windows 3.1*.

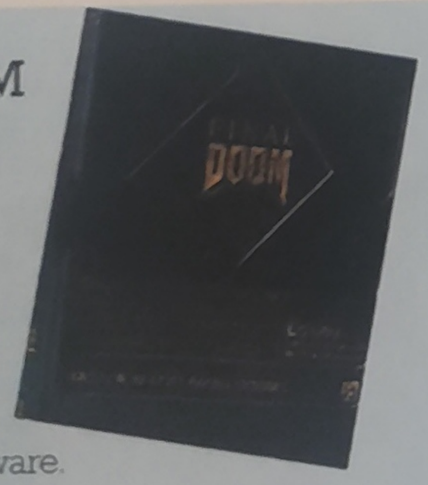
TEMA: este jogo simula o campeonato europeu de futebol levado a cabo no ano passado em "terras de Sua Majestade", permitindo que o jogador consiga o título para a sua equipa. Com um pouco de sorte, talvez seja desta, então, que a selecção das quinas consiga o tão desejado título europeu...
Trata-se de um programa desenvolvido a partir do *Actua Soccer* (outro jogo de futebol), encontrando-se integralmente na língua de Camões. O programa conta, ainda, com comentários do conhecido comentador desportivo Jorge Perestelo.

APRECIAÇÃO:
- a informação apresentada na embalagem do programa encontra-se bastante completa;
- a instalação é efectuada em português, realizando-se sem grandes problemas para o utilizador;
- os sons produzidos pelos espectadores nas bancadas são muito realistas.

Os comentários são agradáveis, mas tornam-se algo repetitivos e, assim, previsíveis, com o decorrer do jogo;
- é feita uma boa simulação de futebol.

O jogo foi muito apreciado pelos adeptos deste desporto.

FINAL DOOM



PREÇO: 7.990$00

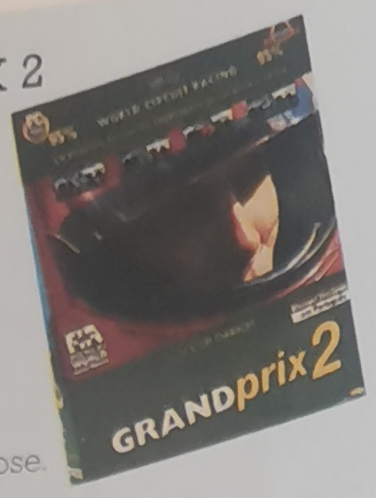
EDITORA: Id Software.
IDIOMA: inglês.
SISTEMA: versão para PC.
CONFIGURAÇÃO ANUNCIADA: computador 486, com 8 Mb de RAM, caso se utilize o *Windows 95*, ou 4 MB de RAM, se se optar pelo *MS-DOS 5.0*.

TEMA: trata-se dos dois últimos episódios, em 32 níveis de dificuldade, do jogo de combate a três dimensões (*Doom*) que se tornou numa referência para os apreciadores do género.
O jogo decorre em labirintos escuros infestados de demónios e demais criaturas horrendas de uma outra dimensão, sempre prontos a surpreender o jogador menos avisado. O utilizador deverá, pois, eliminar todos os inimigos que surjam no seu caminho e ultrapassar as armadilhas que lhe apareçam à frente, recorrendo ao diverso armamento que é colocado à sua disposição.

APRECIAÇÃO:
- a informação apresentada na embalagem encontra-se bastante completa. Inclui um aviso a desaconselhar o jogo a menores de 15 anos;
- a instalação pode ser efectuada sem quaisquer problemas. O manual de instruções está bastante completo e encontra-se traduzido em vários idiomas, incluindo o português;
- os movimentos são muito realistas.

Os gráficos são bons e o som adequado às diferentes situações;
- é um jogo bastante interessante para os apreciadores do género.

GRAND PRIX 2



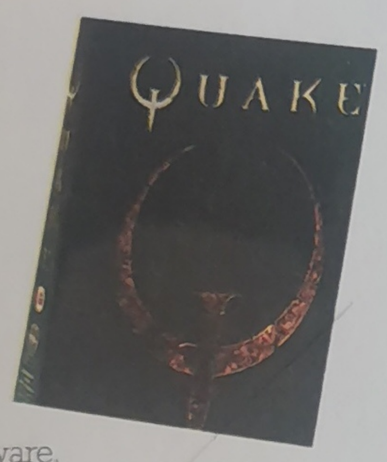
PREÇO: 8.900$00

EDITORA: Micropose.
IDIOMA: inglês
SISTEMA: 8.900$00
CONFIGURAÇÃO ANUNCIADA:
computador 486 DX a 66 MHz, com 8 Mb de RAM, se utilizar o *MS-DOS 5.0*, ou 16 Mb, se optar pelo *Windows 95*.

TEMA: trata-se de uma nova versão do simulador de condução *Grand Prix 1*. O jogo decorre durante o campeonato de Fórmula 1 de 1994 e dá oportunidade ao jogador de "conduzir" o seu carro preferido, competindo com o computador ou com outros jogadores. É, ainda, possível participar na afinação do carro e delinear a estratégia de mudança de pneus e reabastecimento de combustível.

APRECIAÇÃO:
- a informação apresentada na embalagem deste programa encontra-se bastante completa;
- a instalação torna-se algo problemática se o computador apresentar somente a configuração recomendada. O manual de instruções do programa, escrito na língua portuguesa, encontra-se bastante completo;
- o som é muito realista. É possível, inclusive, distinguir os motores pelo seu "roncar";
- a configuração recomendada só permite gráficos com definição VGA. Para jogar com gráficos pormenorizados e de elevada qualidade, é necessário um Pentium a 133 MHz e com 16 Mb de RAM. A fim de aproveitar todas as potencialidades do jogo, é precisa uma configuração ainda superior;
- jogo muito apreciado pelos "fãs" dos simuladores de corridas.

QUAKE



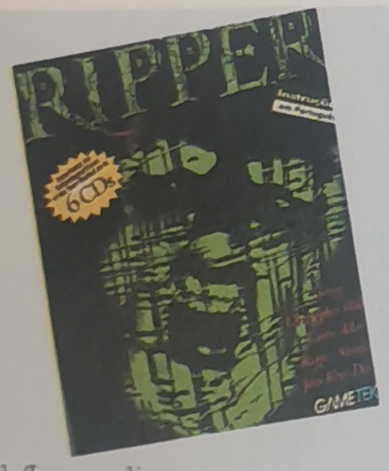
PREÇO: 7.990$00

EDITORA: Id Software.
IDIOMA: inglês.
SISTEMA: versão para PC.
CONFIGURAÇÃO ANUNCIADA:
computador 486 DX a 100 MHz, com 8 Mb de RAM, e utilizando o *MS-DOS 5.0*.

TEMA: o jogador é desafiado a colocar-se na pele do último sobrevivente de uma força militar especial, encarregue de capturar um prisioneiro evadido (de nome *Quake*), que tinha acesso a um projecto secreto envolvendo o poder do teletransporte. Apesar de apresentar uma história diferente e pormenores mais sofisticados, este jogo acaba por ser o sucessor de *Doom II*. Por exemplo, o herói tanto despedaça – sim, o termo é mesmo este – os inimigos em terra, como na água. Bocados de carne e sangue explodem: a adrenalina flui rapidamente. A chave para a sobrevivência é, pois, matar "tudo o que mexa", conservando o nível de energia.

APRECIAÇÃO:
- a informação da embalagem inclui um aviso a desaconselhar o jogo a menores de 15 anos;
- o manual de instruções está completo e escrito em português;
- o som e os gráficos são de elevada qualidade (superiores aos do *Doom*);
- um bom jogo para os apreciadores do género. No entanto, é possível constatar que, depois do *Doom*, todos os jogos deste tipo se assemelham;
- é difícil jogar com a configuração anunciada. Para aproveitar todas as potencialidades do jogo, é necessário um Pentium e mais de 16 Mb de RAM.

RIPPER



PREÇO: 8.900$00

EDITORA: Gametek/Impordisco.
IDIOMA: inglês.
SISTEMA: versão para PC.
CONFIGURAÇÃO ANUNCIADA:
computador 486 a 66 MHz, com 6,5 Mb de memória expansível (XMS), e utilizando o *Windows 3.1*.

TEMA: o utilizador entra na pele de um jornalista, no ano 2041, que investiga um novo crime do estripador (*ripper*). Nas cenas de animação, surgem actores de carne e osso. No fundo, trata-se de um filme onde as cenas se sucedem assim que se realiza um interrogatório ou resolve um enigma bastante complicado.

APRECIAÇÃO:
- a embalagem inclui um aviso a desaconselhar o jogo a menores de 15 anos;
- ocorreram alguns problemas com o reconhecimento da placa de som;
- o jogo é simples de utilizar, depois de ler as instruções uma só vez;
- quem utilizou um Pentium e um leitor de quádrupla velocidade apreciou bastante o som e, em especial, os gráficos. Com um 486 DX a 100 MHz e um leitor de dupla velocidade, já se observa um decréscimo na qualidade das imagens;
- o nosso júri considerou o jogo apaixonante. A única chamada de atenção prende-se com o facto de alguns enigmas serem difíceis de resolver (mesmo no nível "fácil"), podendo levar a um impasse no jogo. Além disso, tal como em todas as aventuras, uma vez terminado o jogo, não há vontade para repetir a façanha. No entanto, o jogo refere que é possível obter quatro finais diferentes.

SONIC CD

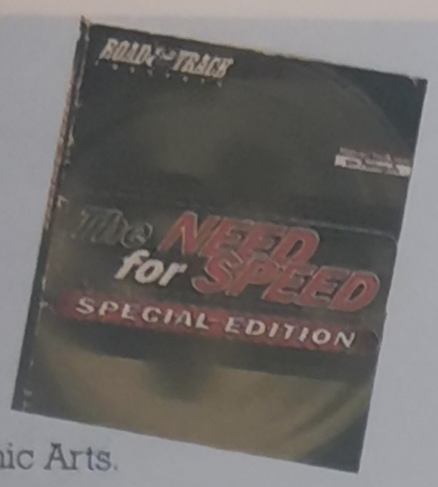
PREÇO: 8.000$00

EDITORA: Sega.
IDIOMA: inglês.
SISTEMA: versão para PC.
CONFIGURAÇÃO ANUNCIADA:
computador Pentium a 75 MHz, com 8 Mb de RAM, e utilizando o *Windows 95*.

TEMA: este jogo, apresentando 60 níveis de dificuldade, com quebra-cabeças para resolver e bónus para quem conseguir superar os obstáculos, constitui-se como a versão para PC do popular jogo *Sonic* das consolas de vídeo Sega. E, mesmo que o jogador não chegue ao fim, poderá gravar os resultados e continuar no dia seguinte. Desta vez, o ouriço Sonic, circulando através de plataformas repletas de obstáculos e outras armadilhas, tem de enfrentar um Sonic construído em metal, a última criação diabólica do perigoso Dr. Robotnik.

APRECIAÇÃO:
- a informação presente na embalagem é insuficente e nem sequer se encontra na língua portuguesa;
- só pode ser usado por quem disponha do *Windows 95*, o que limita um pouco o respectivo conjunto de utilizadores. A instalação do jogo altera os ficheiros do sistema operativo;
- é necessária alguma prática para jogar bem;
- apesar de apresentar 60 níveis e ser um jogo bastante rápido, foi considerado monótono por muitos dos elementos do júri.

THE NEED FOR SPEED: SPECIAL EDITION



PREÇO: 8.900$00
EDITORA: Electronic Arts.
IDIOMA: inglês.
SISTEMA: versão para PC.
CONFIGURAÇÃO ANUNCIADA: computador Pentium a 75 MHz, com 8 Mb, se for utilido com o *MS-DOS 5.0*, e 12 Mb, se for utilizado com o *Windows 95*.

TEMA: trata-se de um simulador de corridas de automóveis, que reproduz o circuito e a competição de uma forma consideravelmente realista. Velocidades elevadas, colisões, despistes, enfim, são proporcionados todos os ingredientes que fazem deste desporto uma aventura.
Ao utilizador, é dada a possibilidade de escolher entre oito automóveis e outros tantos circuitos.
As corridas podem adoptar diversas formas: contra-relógio, com outro adversário (o computador ou outro utilizador através do *modem*), com sete adversários e, finalmente, num torneio durante o qual são percorridos os oito circuitos contra os sete adversários.

APRECIAÇÃO:
- são propostas duas configurações possíveis: mínima e recomendada. Porém, as atractivas ilustrações da embalagem só serão obtidas com a configuração recomendada. Para tal, é necessário um Pentium a 100 MHz, com 16 Mb de memória RAM;
- a instalação é muito problemática, porque o programa utiliza a memória estendida (XMS). O manual de instruções é bom e encontra-se em português;
- é necessário um *joystick* ou um volante para este jogo;
- com a resolução mais elevada, o jogo é bastante realista. A informação sobre os automóveis é pormenorizada.

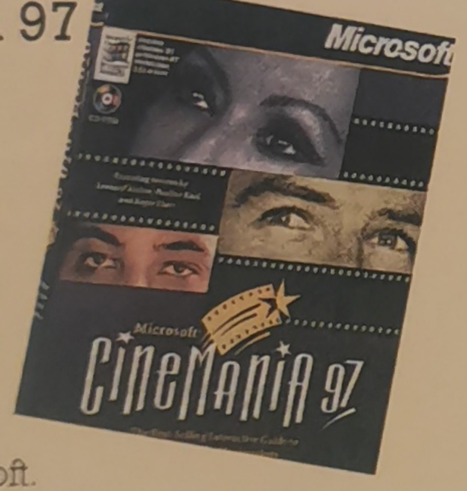
Z

PREÇO: 8.500$00
EDITORA: The Bitmap Brothers
IDIOMA: inglês.
SISTEMA: versão para PC.
CONFIGURAÇÃO ANUNCIADA: computador 486 a 66 MHz, com 8 Mb de RAM, e utilizando o *MS-DOS 5.0*.

TEMA: jogo com diferentes cenários, em que o utilizador tem por missão a conquista de cinco planetas, cada um deles sediando quatro bases inimigas. Para levar a cabo tamanha tarefa, deverá agir estrategicamente, dando instruções às suas tropas ou participar de forma activa na guerra. Deste modo, deverá comandar diversas unidades de *robots*, tanques, *jeeps* e outros veículos, através de diversas frentes de batalha, o que requer uma vigília constante. É que, enquanto o jogador está a atacar uma determinada base, é possível que o inimigo tente surpreendê-lo pelas costas. Em suma, não basta atacar: há também que saber defender as suas posições.

APRECIAÇÃO:
- a informação apresentada na embalagem encontra-se bastante completa;
- a instalação é problemática com a configuração recomendada.
O manual de instruções é bom;
- é necessária alguma prática para jogar bem;
- a animação é pormenorizada e os gráficos têm uma boa resolução. No entanto, estes tornam-se "arrastados" se o processador do computador for inferior a um Pentium a 133 MHz;
- apesar de difícil, foi um jogo muito apreciado pelo nosso júri, pois concilia dois objectivos distintos: acção e estratégia.

CINEMANIA 97

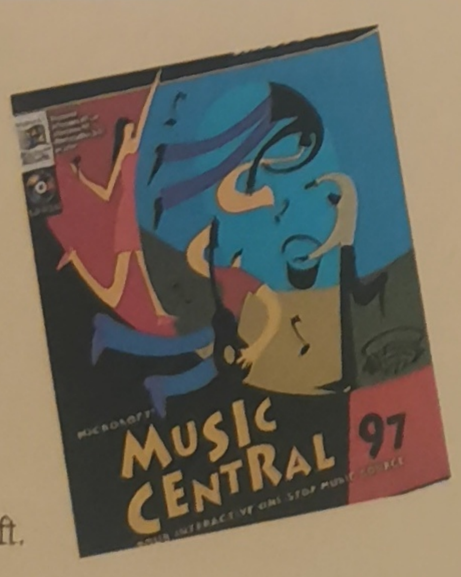


PREÇO: 8.900$00
EDITORA: Microsoft.
IDIOMA: inglês.
SISTEMA: versão para PC ou para Macintosh.
CONFIGURAÇÃO ANUNCIADA: computador 486 a 33 MHz, com 8 Mb de RAM, e utilizando o *Windows 95*.

TEMA: enciclopédia sobre cinema. Inclui mais de 20 mil títulos e críticas de filmes e 4.500 perfis de estrelas de cinema, realizadores, argumentistas e outros profissionais célebres ligados ao meio cinematográfico.
Apresenta a informação através de fotografias, gravações em vídeo, excertos de diálogos e bandas sonoras. Esta nova versão da Cinemania inclui, também, visitas guiadas sobre vários assuntos, narradas por celebridades de Hollywood (*Celebrity Tours*). O programa oferece a possibilidade de actualizar o seu conteúdo, mensal e gratuitamente, através da *Internet*. São, então, introduzidas novas visitas guiadas e críticas actualizadas.

APRECIAÇÃO:
- a informação apresentada na embalagem é bastante reduzida;
- o programa está limitado a quem utiliza o *Windows 95*. No entanto, quem dispuser deste programa poderá fazer a instalação de forma automática;
- a boa selecção de gravações em vídeo, bem como o número elevado de ilustrações e excertos sonoros, valorizam muito o disco;
- apesar de as informações serem de boa qualidade, quase todas se referem a filmes norte-americanos. A cinematografia europeia está pouco representada. Quanto à portuguesa, nem sequer é mencionada no disco.

MUSIC CENTRAL 97



PREÇO: 6.800$00
EDITORA: Microsoft.
IDIOMA: inglês.
SISTEMA: versão para PC ou para Macintosch.
CONFIGURAÇÃO ANUNCIADA: computador 486 a 33 Mhz, com 8 Mb de RAM, e utilizando o *Windows 95*.

TEMA: guia interactivo sobre música, com interesse para os melómanos. Inclui informações sobre cerca de 80 mil álbuns dos mais variados géneros musicais, além de mais de oito mil biografias e cinco mil fotografias de artistas. O utilizador poderá, ainda, aceder a sensivelmente cinco mil críticas discográficas. É, igualmente, possível visualizar e ouvir vários excertos de gravações em vídeo, bem como efectuar visitas virtuais guiadas, apresentadas por vários artistas, sobre os diferentes estilos musicais. O programa pode ser actualizado com novas críticas musicais através da *Internet*.

APRECIAÇÃO:
- a informação da embalagem está completa;
- o programa está limitado aos computadores com o *Windows 95* (a instalação é automática);
- a utilização é simples, apenas requer alguma experiência e bons conhecimentos de inglês;
- existe um número elevado de excertos sonoros, imagens e vídeos;
- as informações sobre grupos internacionais estão bastante completas. Quanto aos portugueses, ficam-se pela Amália e os Madredeus.

(Continuação da pág. 11)

28 títulos testados

Seleccionámos alguns dos CD-ROM mais vendidos e submetêmo-los à apreciação de um grupo de utilizadores regulares de programas informáticos (os infantis foram testados em escolas).
Como poderá verificar, em cada ficha apresentamos algumas das características dos programas, uma curta descrição do seu conteúdo e respectiva apreciação. O objectivo não é, porém, avaliar o conteúdo propriamente dito, mas fornecer uma ideia do que é possível encontrar à venda nos dias que correm e os eventuais problemas de utilização que poderão surgir.
Os CD-ROM foram testados apenas em computadores compatíveis com o sistema IBM, aqueles que habitualmente são designados por PC. Por isso, os problemas de instalação encontrados são apenas válidos para este tipo de computadores. Geralmente, num computador Macintosh, a instalação processa-se sem problemas (ver caixa *Instalação problemática*).

Instalação problemática

• *O João recebeu um computador multimedia pelo seu aniversário, juntamente com um jogo em CD-ROM, bastante emocionante.*
Curioso por natureza, colocou o disco no leitor de CD-ROM, esperou pacientemente e... nada aconteceu. Abre e fecha o leitor e nada.
Volta a observar a embalagem do disco e encontra um folheto que explica que o CD-ROM deve ser instalado através do Windows. *Assim, a partir do* Program Manager *do* Windows, *o João escolhe a opção* File, *de seguida* Run *e, após escrever* d:\setup *e ter respondido a algumas perguntas, a situação parece resolvida.*
Mas não é bem assim. Quanto tenta correr o jogo, aparece no computador a seguinte frase: "o computador necessita de, pelo menos, 580 kb de memória RAM", um duro golpe para um adolescente que pensava ter recebido um computador com 16 Mb de memória RAM! Passada a decepção, João dedica-se à leitura do manual de instruções. Este propõe algumas modificações nos ficheiros config.sys *e* autoexec.bat *ou, por outras palavras, criar uma disquete de arranque, que lhe permita "inicializar" o computador.*
Será que é necessário estudar informática para apenas utilizar um computador? Além disso, o estabelecimento comercial tinha publicitado bastante a facilidade de utilização do programa Windows. *No entanto, o João teve de procurar ajuda de outra forma...*
• *Apesar de extrema, esta história verificou-se com alguns membros do nosso júri e reforça a necessidade de mais informações nas embalagens, em especial, as que se relacionam com a configuração dos computadores e a correcta instalação dos programas.*
Os utilizadores de computadores Macintosh não conhecem estes problemas. Para eles, a instalação é bem mais simples: basta colocar o disco no leitor, escolher um ícone com o "rato" e... já está a funcionar.
Com o Windows 95, *a situação deveria melhorar nos PC. Mas tal só se verifica quando os CD-ROM são concebidos para o* Windows 95, *o que nem sempre acontece.*

As exigências do consumidor

Os membros do nosso júri divertiram-se bastante com os diversos programas que foram testados. Mas, das suas opiniões, destacam-se quatro aspectos que deverão ser melhorados.

1. Bastantes problemas de instalação. Vários discos tiveram problemas durante a sua instalação. Geralmente, as soluções propostas nas instruções não são acessíveis a qualquer utilizador. Os membros do júri que recorreram ao *Windows 95* tiveram menos problemas, graças à função *Autorun*. No entanto, alguns CD-ROM modificam automaticamente dois ficheiros de arranque (*config.sys* e *autoexec.bat*) do sistema. Tal pode provocar, mais tarde, problemas na utilização de outros programas.

2. Configuração anunciada na embalagem. Os programas em CD-ROM só funcionam eficazmente com uma determinada configuração (tipo de processador, velocidade, quantidade de memória e programa necessários). Nem sempre foi possível "correr" os discos com a configuração anunciada na embalagem. Por exemplo, para jogar o *Grand Prix 2* com todas as suas potencialidades (em termos de gráficos), é necessária uma configuração muito superior à anunciada. Na enciclopédia *Le Louvre*, é impossível aumentar o tamanho dos quadros, para ver os pormenores, se o computador tiver a configuração que vinha referida na embalagem.
Por isso, os editores deveriam referir sempre a configuração mais recomendada, para que o consumidor pudesse verificar se o seu computador se encontra à altura da situação.

3. Vestígios dos programas no disco rígido. A instalação de um CD-ROM deixa alguns vestígios em vários ficheiros do disco rígido. Por esta razão, todos eles deveriam possuir a função *uninstall*. Assim, quando já não se quisesse utilizar mais o programa, esta função apagaria qualquer vestígio da sua passagem pelo computador.

4. Mais informações. Para não ficar desiludido depois da compra, o consumidor necessita de informações que lhe dêem uma ideia do conteúdo do CD-ROM.
Na verdade, com alguns dos discos testados, verificou-se que o prazer ou o interesse duram pouco tempo.
Por isso, a embalagem de um CD-ROM deveria ser mais informativa.
Os comerciantes podem ajudar, ao permitir que os clientes experimentem os discos no estabelecimento, já que estes não são propriamente baratos (o seu preço médio ronda os oito contos).
Bastaria que as lojas tivessem à disposição dos consumidores alguns exemplares para demonstração. ■